AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande

MEMORY II/MELODY

LINKS

AIS A	H AIS	c H
G FIS	GIS G	A GIS
E DIS	F E	FIS F
CIS C	D CIS	DIS D

MEMORY II/MELODY

RECHTS

S4 a	PAUSE	EDIT
S3 fis	g	gis
S2 dis	e	f
S1 c	cis	d

AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande

MEMORY II/MELODY

ROT PURP GRÜN

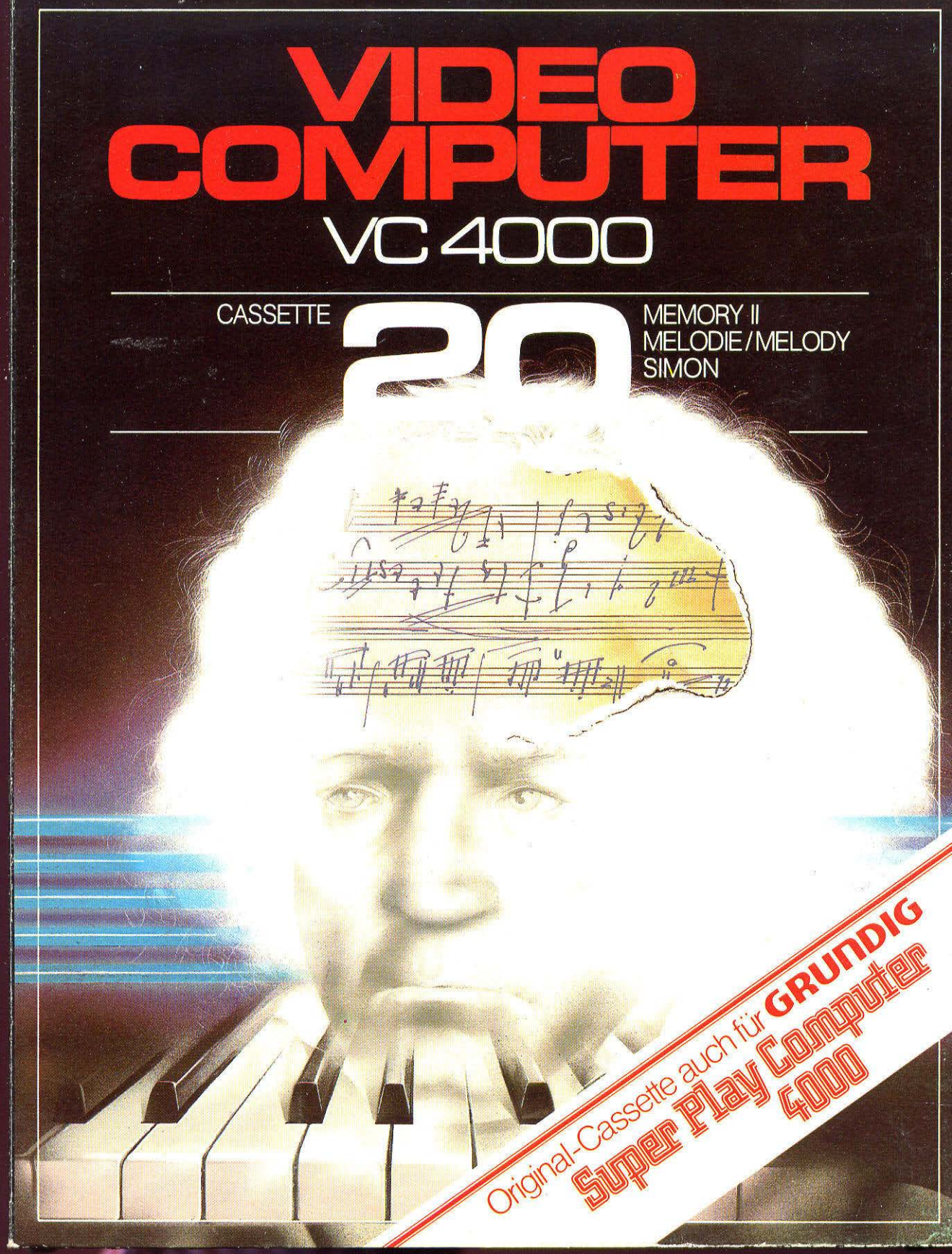
HELL BLAU GELB BLAU

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **20**

MEMORY II
MELODIE/MELODY
SIMON



BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Diese Cassette enthält acht unterhaltsame Lehr- und Spielprogramme zum Thema Musik. Im ersten Programmteil können Noten gelernt und eigene Kompositionen in den Computer eingegeben werden. Im zweiten Programmteil geht es darum, Tonfolgen zu behalten und (zu zweit oder allein gegen den Computer) richtig wiederzugeben.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01**.

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **08** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

6. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte. Die Angaben auf der Rückseite der linken Lochmaske betreffen die Memory-Programme.

This cassette contains eight entertaining teaching programmes and game variations on the subject of music. In the first part of each programme, notes can be learnt and your own compositions fed into the Computer. In the second part, the idea is to memorize tunes and reproduce them correctly. (Two can play, or it's you versus the Computer.)

This is how to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Press the key marked ◀◀ : the programmes are read into the Video Computer. Programme **01** now appears on the screen of your TV set.

3. Repeated pressure on the key marked ▶ will run through the other programmes, **02** to **08.**

4. By pressing the **START** key, you can select the programme now indicated on the screen.

5. Pressure on the ◀◀ key will recall programme **01.**

6. Detach the two masks (punched cards) from these instructions and place them on the keyboards of the two handsets. The remarks on the back of the left-hand mask refer to the Memory programmes.

Cette cassette comporte huit programmes distrayants d'enseignement et de jeu sur le sujet: musique. Dans la première partie du programme, on peut apprendre des notes et introduire ses propres compositions dans l'ordinateur. Dans la deuxième partie du programme, il s'agit de retenir des mélodies et (à deux ou seul contre l'ordinateur) de les reproduire exactement.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement:

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et poussez la cassette dans le logement de cassette de l'ordinateur vidéo.

2. Appuyez sur la touche ◀◀. Les programmes sont lus dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran de votre téléviseur apparaît le programme **01.**

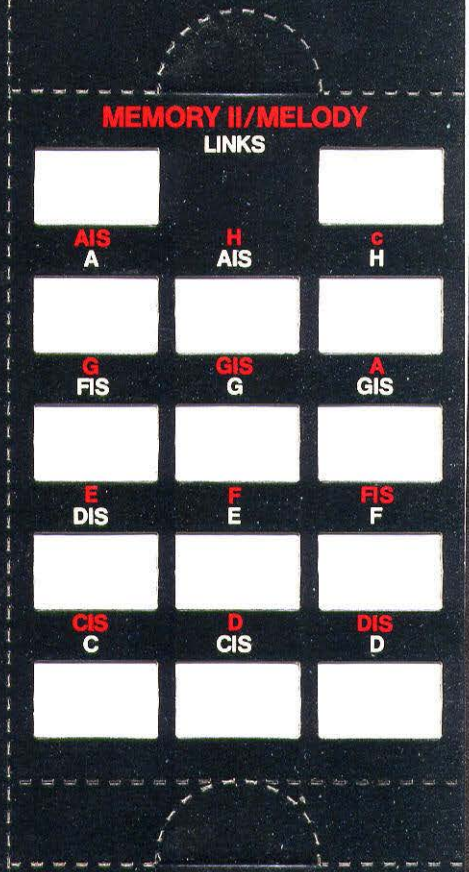
3. En appuyant plusieurs fois sur la touche ▶ vous enclenchez les programmes suivants l'un après l'autre: **02** à **08.**

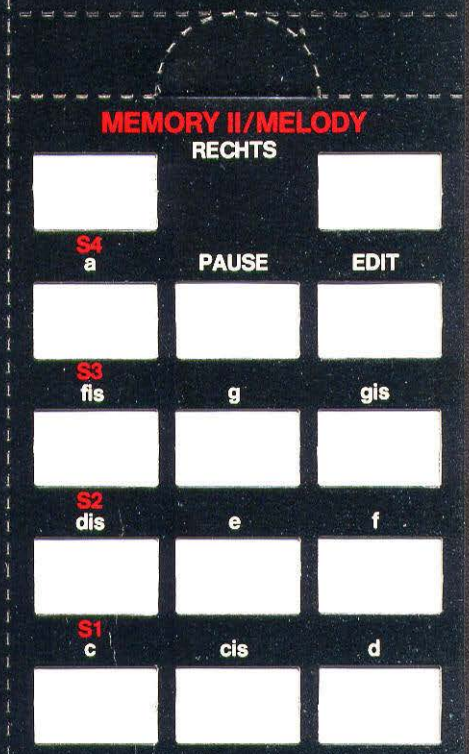
4. C'est au moyen de la touche **START** (démarrage) que vous faites démarrer le programme se trouvant alors sur l'écran.

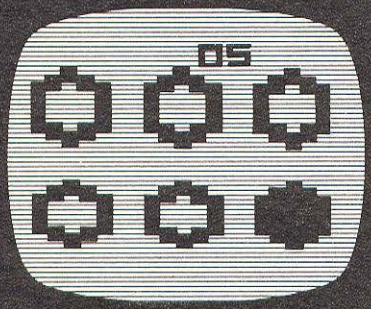
5. En appuyant sur la touche ◀◀ vous sélectionnez de nouveau le programme **01.**

6. Détachez les deux caches perforés (cartes découpées) de la présente notice et posez les sur les claviers des deux manipulateurs. Les indications à l'arrière du cache perforé de gauche concernent les programmes mémorisés.

AUFLEGER für Handspielgeräte
LAYERS for Remote Controls
CACHES pour appareils de commande







Programmes 01/02:
Music programmes for learning notes and for composing melodies of your own.

Programme 01:
The screen shows staves with treble and bass clefs. When the programme is commenced (**START** key on the Video Computer), you will hear the melody stored for you, viz. "When the Saints go Marching in". The melody can be stopped by depressing the key on the Video Computer.

The melody can be modified in two ways while it is being played:

- change of tempo: there are four speeds available, marked in **ROT** (engl. **RED**) **S1** to **S4** on the mask of the right handset.
- change of (musical) key: the melody programmed in C major can be tranposed to another key by operating the (instrument) keys marked in **ROT** (engl. **RED**) on the left handset. The notes affected are shown on the screen.

Programme 02:
The Computer is free for your own compositions. You can enter a maximum of 32 notes after pressing the **START** key. The number of notes entered is indicated below left on the screen. Which notes are entered depends on which of the keys with the black markings you press on the two handsets. The longer the pressure on the key, the longer the value of the note stored. You can exactly determine the length of the note by attending to the numerical display on the screen, below right. It runs from 0 to 8 while the key is being pressed.

To programme your composition, you have nearly two octaves at your disposal.

Press the **START** key to hear the melody you have entered. Here, too, as in Programme **01**, you can vary both tempo and key.

During playback, you can correct any programming error by pressing the **EDIT** key of the right handset the moment the false note is played. Press the key with the correct note in the length you require, and start the playback again by pressing the **EDIT** key once more.

Pressure on the **START** key of the Video Computer will delete the programme you have entered.

Programmes 03/04:
In these variations, the Computer plays a growing number of notes for you to repeat. To play, turn round the mask of the left handset.

On the screen, four coloured circles appear which fill when a note is sounded. Within 2.5 seconds, you have to press the appropriate key of your handset. The Computer then responds with a phrase, which is extended by one note. For as long as you repeat the tune correctly, one more note will be added. The number of correctly repeated notes is shown on the screen.

Any mistake made triggers a signal, and the game is over. Pressing the **START** key commences a new game.

Variation **03** is designed for one player; in variation **04**, two play against the Computer. Even when one player makes a mistake, the other player can still go on playing.

Programmes 05/06:
As above, but with six notes. Variation **05** is for one player, variation **06** for two.

Programmes 07/08:
These are two variations for two players without using the Computer. The player with the left handset gives one note. The right-hand player repeats the note and adds one. Now it is the turn of the first player, who plays the two notes and then adds a new note of his own. The game goes on until one of the two players makes a mistake. The score is shown on the screen.

Programmes 1/2:
Programmes musicaux pour apprendre des notes et pour composer vos propres mélodies.

Programme 01:
Sur l'écran apparaissent des portées avec clés de sol et clés de fa. Lorsque vous faites démarrer le programme (touche **START** de l'ordinateur vidéo), vous entendez la mélodie «When the saints go marching in» qui a déjà été enregistrée pour vous. Vous arrêtez la mélodie en actionnant la touche de l'ordinateur vidéo.

Pendant le jeu, vous pouvez modifier de deux façons cette mélodie:

- Changement de cadence: Vous disposez de quatre cadences qui sont repérées par **ROT** (franz. **ROUGE**) **S1** à **S4** sur le cache perforé du manipulateur de droite.
- Changement de tonalité: En appuyant sur les touches du manipulateur de gauche qui sont repérées par **ROT** (franz. **ROUGE**)vous pouvez transposer en une autre tonalité la mélodie programmée en do majeur. Les notes correspondantes sont affichées sur l'écran.

Programme 02:
L'ordinateur est disponible pour vos propres compositions. Après avoir appuyé sur la touche **START**, vous pouvez introduire au maximum 32 notes. Le nombre des notes introduites est affiché sur l'écran, en bas à gauche. C'est en appuyant sur les touches marquées de repères noirs, sur les deux manipulateurs, que vous déterminez quelles notes sont introduites. La note enregistrée est d'autant plus longue que vous maintenez une touche plus longtemps. Pour déterminer exactement la longueur des notes, veuillez observer l'indication chiffrée sur l'écran, en bas à droite. Elle va de 0 à 8 pendant que la touche est maintenue appuyée.

Pour la programmation de vos compositions, vous disposez de presque deux octaves.

Appuyez sur la touche **START** pour faire reproduire la mélodie introduite par vous. Vous pouvez alors, comme avec le programme **01**, faire varier aussi bien la vitesse que la tonalité.

Lors de la reproduction, vous pouvez corriger une faute de programmation en appuyant sur la touche **EDIT** du manipulateur de droite à l'instant où est jouée la note fausse. Appuyez maintenant sur la touche de la note juste avec la longueur voulue par vous et faites démarrer la reproduction de la mélodie en appuyant de nouveau sur la touche **EDIT**.

En appuyant sur la touche **START** de l'ordinateur vidéo, vous effacez le programme que vous aviez introduit.

Programmes de jeu 03/04:
Avec ces programmes, l'ordinateur joue un nombre croissant de tons que vous devez jouer après lui. Pour cela, veuillez retourner le cache perforé du manipulateur de gauche.

Sur l'écran apparaissent quatre cercles de couleur qui doivent se remplir lorsqu'un ton retentit. Vous avez 2 1/2 secondes pour appuyer sur la touche correspondante de votre manipulateur. A la suite de cela, l'ordinateur répond par une mélodie qui s'est élargie d'une note. Tant que vous rejouez correctement la mélodie, il s'y ajoute à chaque fois une note de plus. Le nombre des notes reproduites correctement est affiché sur l'écran.

En cas d'erreur, il retentit un signal et le jeu est terminé. Si vous appuyez sur la touche **START**, un nouveau jeu commence.

Le programme de jeu **03** est prévu pour une personne; dans le programme de jeu **04**, deux personnes jouent contre l'ordinateur. Si un joueur fait une erreur, l'autre joueur peut quand même continuer de jouer.

Programmes de jeu 05/06:
Comme ci-devant, mais avec six notes. Programme **05** pour un joueur, programme **06** pour deux joueurs.

Programmes de jeu 07/08:
Ce sont deux programmes pour deux joueurs sans intervention de l'ordinateur. Le joueur au manipulateur de gauche donne une note. Le joueur de droite rejoue cette note et y ajoute une autre note. Puis c'est de nouveau le tour du joueur de gauche qui doit tout d'abord rejouer les deux notes et, lui aussi, y ajouter une note supplémentaire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux joueurs fait une erreur. Le score atteint est affiché sur l'écran.